NES-AC-NOE

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

ALFRED CHICKEN

MINDSCAPE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System®.

This game is licensed by
Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Software, Manual and Packaging copyright © 1992 Mindscape Int.
™ and © 1993 Nintendo. Copyright © 1993
The Software Toolworks, Inc.
All rights reserved. Mario is Missing,
Mario, Luigi and Bowser are trademarks of Nintendo.
Mindscape and it's Logo are registered trademarks of Mindscape Int.

Damit Du Alfred bei seinen Abenteuern eine optimale Hilfe sein kannst, empfiehlt Mr. Peckles die aufmerksame Lektüre dieser Spielanleitung.

Alfred möchte sich an dieser Stelle bei Dir dafür bedanken, daß Du ihn bei seinem ersten Auftrag gegen die bösen MEKA-CHICKENS begleitest.

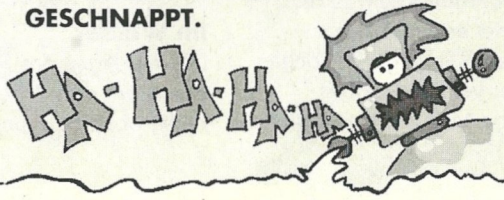
MR PECKLES INHALTSVERZEICHNIS

Bedrohung durch die Meka-Chickens 3
So steuert man Alfred 4
Komm mit auf Alfreds Abenteuer 6
Die Ausführung des Auftrags 7
Hilfreiche Gegenstände 9
Bonusspiel und Spielbildschirm 10
Gefährliche Gegner 11
Tips von Mr. Peckles 14

BEDROHUNG DURCH DIE MEKA-CHICKENS

WIR, DIE MEKA-CHICKENS, HABEN BILLY UND SEINE BRÜDER AUS DEM NEST GEKIDNAPPT, UM SIE BEI UNSEREN BÖSEN KLON-EXPERIMENTEN ZU BENUTZEN!

P.S. FLOELLA HABEN WIR EBENFALLS GESCHNAPPT.



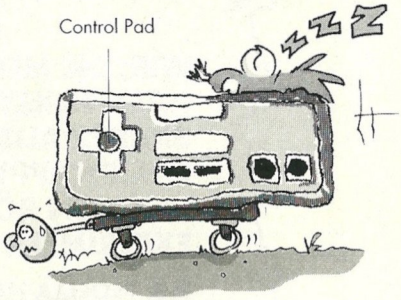
SO STEUERT MAN ALFRED

Steuerkreuz

Links und Rechts - Links- und Rechtsdrücken auf dem Steuerkreuz bewegt Alfred nach links und rechts.

Oben - Drücke den oberen Arm des Steuerkreuzes, um eine Tür zu durchschreiten.

Unten - Drücke den unteren Arm des Steuerkreuzes, damit Alfred aus dem Stand mit dem Schnabel zu picken anfängt. Wenn Alfred gerade am Fallen ist, startet er einen seiner eindrucksvollen Sturzflüge, mit denen er die Monster vernichtet; aber Vorsicht: einige Monster wissen sich zu wehren.



Im Wasser

Die vier Arme des Steuerkreuzes bewirken, daß Alfred nach links, recht, oben oder unten schwimmt.

Der Start-Knopf

Start - Drücke vom Titelbildschirm aus den Start-Knopf, um das Abenteuer zu beginnen.

Pause

Während des Spiels dient der Start-Knopf zum Einlegen einer Pause und zur Anzeige des Statusbildschirms.

B-Knopf

Wenn Alfred einen Topf mit Marmelade gefunden hat, kannst Du mit dem B-Knopf Bomben werfen.

Kanonenkugeln

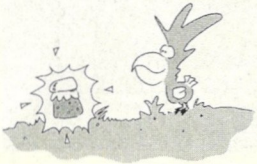
Wenn Alfred gegen ein Meka-Chicken kämpft, feuerst Du mit dem B-Knopf eine große Kugel ab.

A-Knopf

Sprung - aus dem Stand bewirkt der A-Knopf einen Sprung. Je länger der Knopf gedrückt wird, desto höher der Sprung.

Federn - Wenn Alfred sich von einer Sprungfeder in die Höhe heben läßt, gibt ihm dieser Knopf zusätzlichen Auftrieb.

Fallen - Wenn Alfred am Herunterfallen ist, kann er mit dem A-Knopf etwas abgebremst werden.



KOMM MIT AUF ALFREDS ABENTEUER

Vor dem Spiel

Schiebe die Kassette richtig in den Schacht des NES-Systems ein und schalte den Hauptschalter EIN (ON).

Titelbild

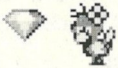
Diese Seite zeigt den zuletzt erreichten und den höchsten Punktestand. Drücke von hier aus den START-Knopf, um das Spiel zu starten.

DIE AUSFÜHRUNG DES AUFTRAGS

Ballons

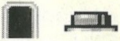
Auf jeder Ebene muß Alfred sämtliche Ballons finden und steigen lassen; der letzte bringt ihn in Mr. Peckles Weltraumstation Space Lab, wo er für die eingesammelten Objekte Punkte und Extras bekommt.

Diamanten



Diamanten sind Floellas große Schwäche.
Sammle sie ein, um Zusatzpunkte zu verdienen. Auf jeder Ebene gibt es sechzig Stück, und wenn Du alle eingesammelt hast, bekommst Du von Mr. Peckles ein zusätzliches Leben.

Türen



Zwischen den Räumen auf jeder Ebene gibt es Verbindungstüren; einige davon führen zu geheimen Räumen – es lohnt sich, sie alle auszuprobieren!

Schalter

Mit Schaltern können bestimmte Sperren oder Brücken ein und ausgeschaltet werden, so daß Alfred weitere Teile der Ebene erkunden kann.

Bonus-Chips

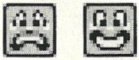
Auf jeder Ebene gibt es Bonus-Chips. Für hundert eingesammelte Bonus-Chips gewährt Mr. Peckles ein zusätzliches Leben. Halte nach folgenden Dingen Ausschau:

Mr Peckles Space Lab

Hier belohnt Mr. Peckles Alfred für seinen Wagemut.

Ein/Aus-Blöcke

Alfred kann bestimmte Dinge im Spiel beeinflussen, wenn er diesen Block anpickt.



Sprungfedern

Alfred kann die Sprungfedern benutzen, um zu hochgelegenen und normalerweise unerreichbaren Stellen zu gelangen. Wenn Alfred auf eine Sprungfeder hüpft, stößt ihn die Federkraft automatisch in die Luft. Wenn Du bei Alfreds Aufwärtsbewegung die Taste A drückst, bekommt er zusätzlichen Auftrieb.

Eis

Alfred kann sich mit seinem Schnabel langsam durch das Eis picken, oder er kann es im Sturzflug durchbrechen, wenn er es eilig hat.

HILFREICHE GEGENSTÄNDE

Gießkanne
In jeder Welt gibt es eine Gießkanne. Manche sind sehr gut versteckt, darum sei beim Suchen gründlich! Mr. Peckles gewährt ein zusätzliches Leben für jede gefundene Gießkanne.

Wurmdose
Wird eine Wurmdose eingesammelt, tanzt ein Wurm um Alfred herum, der Monster vernichtet und Eisblöcke durchbricht.

Eierbecher
Ein Eierbecher bringt ein zusätzliches Leben.

Geschenk
Ein Geschenk macht Alfred eine Zeitlang unbesiegbar.

Uhr
Eine Uhr verleiht 150 zusätzliche Zeiteinheiten.

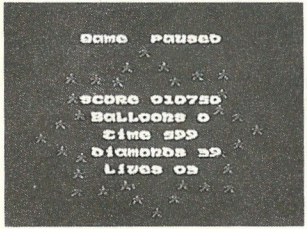
BONUSSPIEL UND STATUSBILDSCHIRM

Bonusspiel

Wenn eine Ebene abgeschlossen oder ein Meka-Chicken besiegt wird, fliegt Alfred hinauf zu Mr. Peckles Space Lab. Unterwegs kommen ihm viele Geschenke entgegen. Für jedes Geschenk, das er einsammelt, erhält er fünfzig Punkte. Wenn er es schafft, alle Geschenke einzusammeln, bekommt er von Mr. Peckles ein zusätzliches Leben.

Statusbildschirm

Am unteren Bildschirmrand werden wichtige Informationen angezeigt, die für Alfred eine Hilfe sein können.



GEFÄHRLICHE GEGNER

Gefährliche Gegner
Hier folgen einige der gefährlichen Gegner und Gegenstände, denen Alfred begegnen wird. Paß auf, es gibt noch viele andere, die verhindern wollen, daß Alfred seinen Auftrag zu Ende führen kann.

Mino - der Wal

Mino, ein Monster mit Motorantrieb, lebt im Wasser. Wenn Alfred es berührt, findet er ein nasses Ende.

Mag-Mine

Die Mag-Mine wird aktiviert bzw. deaktiviert, indem Alfred den Ein/Aus-Block anpickt. Wenn sie aktiv ist, wird sie von Alfred angezogen. Das einzige Mal, daß Alfred die Mag-Mine berühren kann, ist im Sturzflug; er wird dann hoch in die Luft geschleudert. Damit kann Alfred Stellen erreichen, die sonst unerreichbar sind.

Byron, die Schnecke

Diese Schnecke sieht zwar harmlos aus, aber jede Berührung mit ihr ist tödlich.

Die Lenk-Mine

Die Mine wird vom Kontroll-Block gelenkt, und zwar in die Pfeilrichtung. Die Lenk-Mine ist das einzige Mittel, das die Grim-Blocker durchbrechen kann.

Grim-Blocker

Der unerbittliche Grim-Blocker versperrt Alfred den weiteren Weg.

Der Kontroll-Block

Wenn Alfred den Kontroll-Block anpickt, verwandelt dieser sich in einen Pfeil; bei weiterem Anpicken ändert der Pfeil seine Richtung, entweder mit oder gegen den Uhrzeigersinn, je nachdem, auf welcher Seite sich Alfred befindet.

DIE BÖSEN MEKA-CHICKENS

Sie haben sich all die Hindernisse ausgedacht und gebaut, um Alfred davon abzuhalten, Billy und seine Brüder zu retten. Alfred muß gegen sämtliche Meka-Chickens kämpfen. Nur wenn er sie besiegt, kann er seine Rettungsaktion erfolgreich abschließen.

Wenn Alfred einem Meka-Chicken begegnet, fliegt er mit seinem Meka-Buster-Schiff, mit dem er Kanonenschüsse abgeben kann. Fliege den Meka-Buster mit Hilfe des Steuerkreuzes und benutze zum Feuern den B-Knopf.

Finde die Schwachstelle und gib Feuer!

TIPS VON MR. PECKLES

Mr. Peckles Geheimkammer

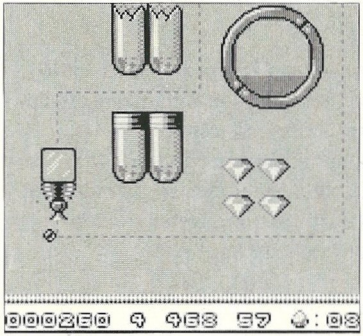
Auf jeder Ebene findest Du, wenn Du nur genau genug danach suchst, eine Tür, die Dich in meine Geheimkammer führt. Wenn Du drinnen bist und den Telefonhörer abnimmst, gebe ich Dir ein Glas Marmelade.

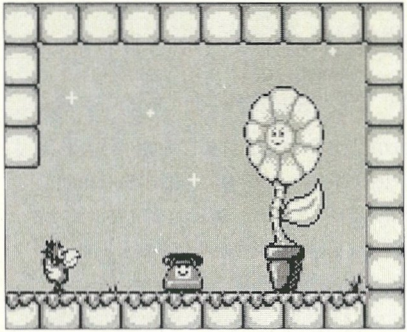
Marmeladenglas

Dieses besondere Marmeladenglas verleiht Alfred die Fähigkeit, Bomben zu werfen. Die Bomben können auch dazu benutzt werden, geheime Blöcke aufzuspüren, Bonus-Chips einzusammeln, Richtungsanzeiger zu zerstören und Ein- oder Aus-Blöcke zu aktivieren.

Wanderplattformen

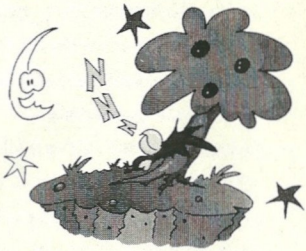
Einige Plattformen bewegen sich auf bestimmten Routen über die Landkarte. Diese sind als gepunktete Linien dargestellt.





Geheimnisse

In diesem Spiel gibt es eine Menge gut versteckter Geheimnisse aufzudecken: Manche werden enthüllt, wenn Du darauf schießt; unsichtbare Sprungfedern erscheinen erst, wenn man auf sie draufspringt; es gibt Wände, durch die man gehen kann, und vieles andere mehr.
Die Geschichte hast Du gelesen, nun hilf Alfred bei seinem Rettungsauftrag!



⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

MINDSCAPE

Distributed by
Mindscape GmbH
Daimler Str 10A
4044 Kaarst 2
Deutschland

PRINTED IN JAPAN